スーパーファミコン®

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO



Growth or devolution

G.O.D

"ジー・オー・ディー"

目覚めよと呼ぶ声が聴こえ

取扱説明書

SHVC-AGDJ-JPN

Imagineer

このたびは、イマジニアのスーパーファミコン用ゲームソフト　G.O.D
～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
ゲームを始める前に、この取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用下さい。
また、この取扱説明書は大切に保管してください。

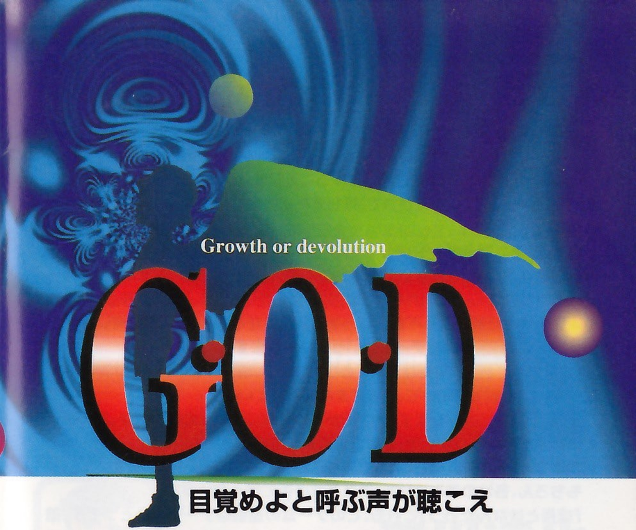
健康上のご注意

⚠警告

- 疲れた状態や、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。
- ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し5分から10分の休憩をしてください。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

⚠注意

- 健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。
- 長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。



目覚めよと呼ぶ声が聴こえ

CONTENTS

（もくじ）

GREETING

ごあいさつ

そんなわけで、とうとう、RPGを作ることにしました。大好きなRPGです。大好きだからこそ、いまだかつて、誰も見たことのないRPGにしようと思っています。

まず、冒険の舞台を1999年以降の地球にしました。もう、「中世」とか、知らない世界は、いいんじゃないかと思うのです。

「魔法」ではなく、「超能力(サイコ)」にしました。そして、「チャクラ」と呼ばれる人間の体と精神に眠る不思議な力を目覚めさせながら、主人公は戦います。

この『G.O.D』には、テーマがいっぱいあります。

「旅をすること」も、重要なテーマのひとつです。現実の地球が、1999年以降、エイリアンの襲撃を受けて、さまざまに変わっています。

そこを、主人公は旅します。あの街がこんな風に変わったのかとか、あの街はどうなったのだろうかとか、さまざまに楽しめます。

つまり、このゲームは、リアルでありながら、ファンタジーなのです。

もちろん、各地のおみやげも、それぞれの街で売っています。

「成長とはなんだろう」これも、このゲームの重要なテーマのひとつです。敵を倒し、経験値をかせぎ、レベルアップするという、RPGにとって、当たり前すぎることは、しかし、どういうことだろうという問いかけが、このゲームのテーマのひとつです。

「神とはなにか」これも、このゲームのテーマのひとつです。

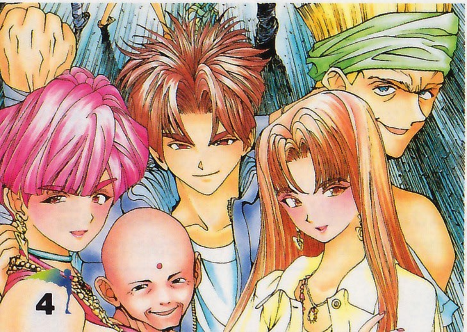
「母」これもテーマのひとつです。

「ど派手バトル」も、もちろんこのゲームのテーマのひとつです。

「ちゃんと笑えるセリフ」も「物語としての面白さ」も、もちろん、テーマのひとつです。

あら、いっぱいテーマがあって書ききれません。ですから、いまだだれも見たことのないRPGなのです。どうぞ、よろしく。

鴻上尚史



GREAT 3
MAKING OF
G・O・D

鴻上尚史
(制作総指揮/脚本/演出)

1958年8月生まれ。愛媛県出身。早稲田大学在学中の81年5月に劇団「第三舞台」を旗揚げ。以後、劇団主宰者として活動するほか、映画監督、ラジオのディスクジョッキー、雑誌のコラムニストなど、幅広く活躍、若者の圧倒的支持を受けている。大のファミコン好きで、『G.O.D』が初のファミコンソフト制作になる。

KOKAMI shoji





EGAWA tatsuya

江川達也
(キャラクター&モンスターデザイン)

1961年3月生まれ。名古屋出身。1984年「BE FREE!」で漫画家デビュー。デビュー以来、漫画家として青年向きから幼児向き、母親向きまで、幅広い読者層の漫画を執筆中。全ての作品が大ヒット。代表作「まじかる☆タルるートくん」「GOLDEN BOY」「東京大学物語」「ゆかにおまかせ」。

DEMON kogure



デーモン小暮閣下
(音楽監督)

B.D.100036年(B.C.98038年) 11月生まれ。悪魔集団「聖飢魔II」主宰。悪魔教教祖。Vocal担当。年齢10万32歳。悪魔教布教のため聖飢魔IIの結成に尽力し、音楽活動を通じて着々と勢力を伸ばしている。また、文化評論家、相撲評論家としてもテレビ・ラジオに多数出演中。

STORY

少年の日の主人公(あなた)は、夏休みに北海道のおばあちゃんの家まで初めての一人旅に出かける。母に見送られ、元気に自転車で出発する。街の友達や人々も励まし、勇気づけてくれた。

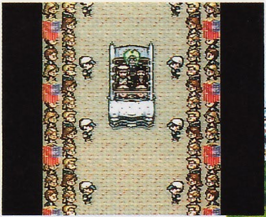
旅の最初に訪れたお隣の「ツクバネ村」。ここはガマの油とツクバネ山への入口で有名な村だ。その村のガキ大将グループにからまれる主人公。奮戦の末、そのケンカに勝利すると、なんと、ツクバネ山にいるらしいオバケを退治してくれと、ガキ大将からたのまれる。一人ツクバネ山に登り、山頂に着くと、隠し階段を発見。おそるおそる階段の下の小さな洞窟を探していると、突然、大きなコウモリが襲ってきた。こいつがオバケの正体だった。コウモリを倒した主人公は、洞窟の奥に不思議な光を放つ石を見つける。その石に触れようとした瞬間、すさまじい轟音が洞窟内に響きわたった。驚いて山頂に戻ってみると、そこには信じられない光景があった。

一九九九年の七の月　空から恐怖の大王降りた

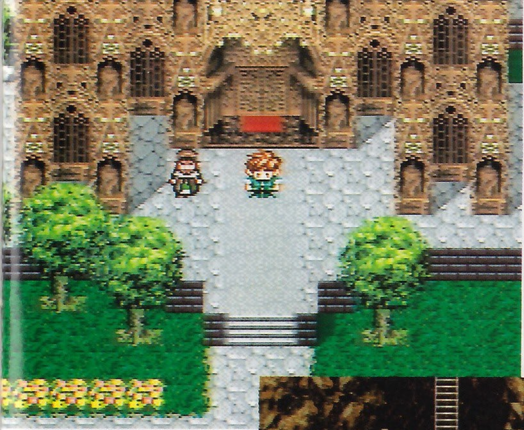
ーーー西暦2009年。10年前の突然のエイリアンの襲来、そして謎の巨大隕石の落下により、世界は壊滅の危機にさらされていた。隕石の落下は、日本の地形すらも変えてしまうほど、すさまじいものだった。青年になった主人公は、ジオトウキョウのブレス(超国家レベルのエイリアン抵抗組織)の隊員として、日夜、エイリアンとの戦闘を繰り返していた。

クロワゼット博士の命令によりツクバネ山の調査に向かう主人公。ふとしたことから10年前に訪れた洞窟に入り、あの不思議な光を放つ石に触れてみると、共鳴するイメージが沸き起こり、体の中のなにかが覚醒を始める…。

そんな折、エイリアンの攻撃を受け、ジオトウキョウのブレス基地は壊滅してしまう。生き残った主人公は一人、西へと旅立つ。

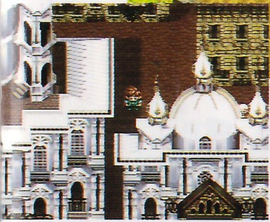














エイリアンたちは地球侵攻の手始めに、動物たちの遺伝子操作を行って人間を攻撃させたり、想像上のモンスターを実体化させたり、機械化兵を送り込んだりしていた。モンスターは指揮系統が確立されており、どうやら世界中の遺跡を中心とした各拠点にはそれらを指揮している大将格のエイリアンがいるようだった。

MAIN CHA

●少年時代の主人公（あなた）



●ミナ MINA

沖縄　石垣島出身
生真面目で献身的。控えめな乙女。





HIETH ヒース●

アメリカ　ナッシュビル出身
明朗快活。こだわりのないヤンキー。

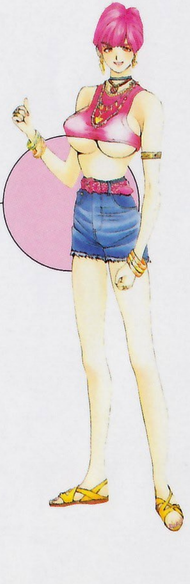
R A C T E R S

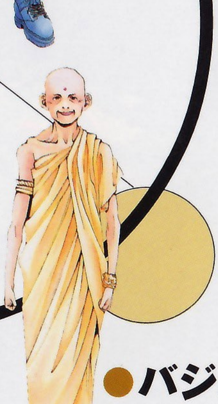


●青年時代の主人公（あなた）

A I　アイ●

青森　オソレ村出身
男まさりで勝ち気。ちょっとおっちょこちょい。





●バジル　B A J I L E

スリランカ出身
僧侶の家に生まれ、幼い頃より仏道に勤しむ。

Growth or devolution

G.O.D

目覚めよと呼ぶ声が聴こえ

G.O.D　～目覚めよと呼ぶ声が

1999～2009



聴こえ〜の世界

年日本



WELCOME TO G・O・D の世界へようこそ!

目覚めよと呼ぶ声が聴こえ

RPGはあなたが主役の、あなただけの物語です。
あなたは旅をしながら、あちこちで
「よう、○○○」「ひさしぶり、○○○!」
「がんばってね、○○○!」
と、呼びかけられるでしょう。
あなたは、旅をしながら、モンスターやエイリアンと戦います。

戦い(バトル)に勝てば、あなたは、

1 経験値　**2 お金**　**3 コスモストーン**

を手に入れることができます。

1 経験値

経験値をためていくことで、あなたはレベルアップします。
レベル5とかレベル10とかはそのことです。
レベルアップすれば、さまざまな力がアップします。

2 お金

お金(G)をためると、街にあるお店で武器や防具を買えます。
当然、強い武器や防具は高いです。
お金をためてください。

3 コスモストーン

コスモストーンについては、物語の中で、ある博士により明らかにされていきます。

この3つをためながら、旅をつづけ
ある目的をなしとげるのが、RPGです。
そして、それはあなただけの物語なのです。

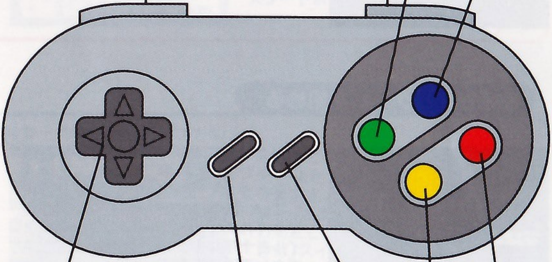


コントローラーの操作方法

Xボタン
ステータス画面をひらく時に使用します。

L・Rボタン
名前入力画面で、ひらがな、かたかな等の文字表示の切り替えに使用します。

Yボタン
フィールド上では、地図画面を呼び出します。(クロワゼットノート入手後)ステータス画面では、HP・MPの最大値を見るときに使用します。



セレクトボタン
戦闘中に装備を替える時に使用します。

スタートボタン
最初にゲームをはじめる時に使用します。

十字ボタン
1)フィールド上を移動するときに使用します。
2)カーソルの移動に使用します。

Bボタン
コマンドをキャンセルする時に使用します。

Aボタン
コマンドを決定する時に使用します。また、人に話しかける時や、ものなどを調べる時に使用します。あやしいものや、気になったものなどを見つけた時には、Aボタンで調べてみましょう。

S T

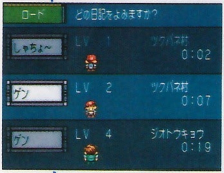
ゲームのスタート

●最初からゲームをはじめる



十字ボタンで"新たに旅立つ"を選択して、Aボタンで決定します。

●続きからゲームを始める



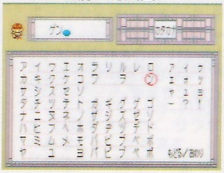
前回セーブしたデータの続きから遊ぶことができます。
十字ボタンで"旅の日記を読む"を選択して、Aボタンで決定します。最大3つのファイルの中からセーブデータのファイルを十字ボタンの上下で選択して、Aボタンで決定します。

●旅の日記を消す

必要のなくなったセーブデータのファイルを消すことができます。十字ボタンで"旅の日記を消す"を選択して、Aボタンで決定します。そして、消したいセーブデータのファイルを十字ボタンの上下で選択して、Aボタンで決定します。



＜名前入力画面＞



十字ボタンで文字にカーソルを合わせて、Aボタンで決定します。(最大6文字まで)。

Bボタンで1文字もどすことができ、L/Rボタンで文字表示をカタカナ、英数に切り替えることができます。
名前入力が終わったら"おわり"、またはスタートボタンで決定します。

＜セーブの仕方(日記をつける)＞



街などにある宿屋やホテルに泊まると日記をつける(セーブする)ことができます。
また、泊まらなくても、日記だけをつけることもできます。日記をつけておけば、スイッチを切っても、また、続きからはじめることができます。

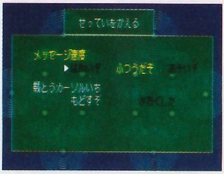
●せっていをかえる

メッセージ速度

好みに合わせて、ゲーム中でのメッセージが流れる速度をかえることができます。通常は"ふつうだぞ"に設定されています。

戦闘カーソルいち

戦闘時において、カーソルの表示位置を設定します。
"もどすぞ"では、常にカーソルを左(左上)の位置に表示します。
"きおくした"では、最後に決定したときに選択していた位置にカーソルを表示します。



移動手段

「G.O.D」では、歩いて移動する他に様々な乗り物が登場します。乗り物に主人公のキャラクターを重ねると、乗り物に乗ることができます。十字ボタンの上下左右で移動することが可能です。



●モヒカン丸

日本近海の浅い海を移動することができます。(森林や山岳地以外で)陸地に接岸させると、自動的に降りることができます。



●古代船

モヒカン丸よりも、もっと遠海の海を移動することができます。



●飛空艇

空を飛ぶことができる船です。
Aボタンで離陸、着陸をします。

その他にも、イベント等でさまざまな乗り物が登場します。



STAY

宿屋・ホテル

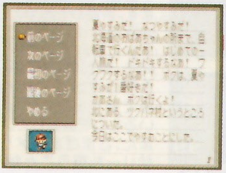
宿屋やホテルに泊まると、HPとMPが回復します。
戦って、傷ついたときは、こまめに泊まるのがコツです。
旅の記録を残したい時（セーブ）は、日記をつけてください。
日記をつければ、スイッチを切っても安心です。
次回、日記をつけた所から、旅をつづけられます。
ホテルや宿屋に泊まらず、無料で日記だけをつけることもできます。
これは、HP・MPはあまりへってないけど、記録を残したいという時に、便利です。
なお、戦闘に負けて、戦闘不能になった時は、一番最近、日記をつけた場所に戻ります。
すべてのイベントは、日記をつけた場所からの繰り返しとなりますから、日記をつけずに、サクサク進んで、途中で戦闘不能になると、たいへんなことになります。
こまめに、日記をつけることをおすすめします。



I.D.S

<インタラクティヴ・ダイアリー・システム>

宿屋で寝るときに日記をつけることができます。日記は文章化され、物語を進めると、どんどんページが増えていきます。
ストーリー展開を確認する上でも便利です。

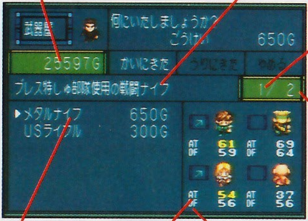


WEPONS

武器屋



手で持つ武器を買うことができます。剣や銃、ナイフなど、さまざまな種類があります。
メンバーによって、使える武器に、ルールがあります。
女性は、重たいバズーカ砲を使えない、などです。



防具屋





上がるとき

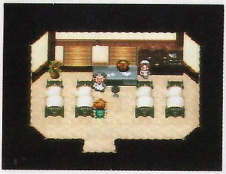


下がるとき

頭、体、足に装備する防具を買うことができます。武器と同じく、装備できるものが、メンバーによって違います。どれが装備できるかは、お店に入って、Aボタンをおして現れる画面の右下、メンバーの横にある小ウィンドウに表示されます。装備して攻撃力(武器を買った場合)や守備力(防具)が上がる時は、小ウィンドウに上向きのヤジルシ。下がる時は下向き。同じ時はイコールマーク。買ってもそのメンバーが装備できない時は何もでません。なお、すでに買おうとしているものを装備しているときは、Eマーク。また、さまざまなメリットがつくアクセサリーも買うことができます。どんなメリットがあるかは、お店画面の左上に表示されます。

HOSPITAL

病院



戦闘不能、どく、等の状態を有料で治療してくれます。
どこも悪くないときは、話しかけても、お金はとられません。

PRESENT

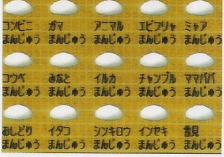
みやげ屋



土地の名物と、どうぐを買うことができます。
土地の名物と、どうぐは、「つかう」コマンドで使うことができます。これらのお店は、それぞれのカンバンが出ている場合とショッピングセンターのように、まとまっている場合とがあり、みやげ屋は、ホテルや宿と同じカウンター、またはちかくのカウンターにあります。

"OMANJYU"

《おまんじゅうシステム》



各地のみやげ屋で買うことができる"おまんじゅう"。
また、もらったり、見つけたりすることもある。
回復アイテムとして使うこともできるが、それ以外にも、すごい秘密があるらしい。

BLESS

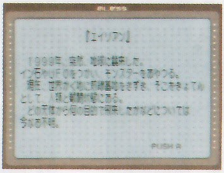
"ブレス"とは

地球に侵略してきたエイリアンに対する、超国家レベルの抵抗組織の名称。本部はニューヨークにある。
日本には、ジオトウキョウとネオコウベに基地が存在し、世界各地にも存在するらしい。
各ブレス基地には研究室が設けられており、日夜、エイリアン撃退のための研究に没頭している。
ブレスの隊員は、IDカード(隊員証)の携帯が義務づけられている。



COMPUTER

《ブレスのコンピューター》



ブレス基地内の研究室に置いてあることがあります。
さまざまな項目を調べることができます。
初心者には非常に便利です。

NOTE

クロワゼットノート(電子手帳／マルチ・ガイド・システム)



"ノート"、はある時点でジオトウキョウのクロワゼット博士から入手することができ、いつでも、システムの解説やマップなどあらゆる情報を引き出すことができます。
また、最新のブレスの研究成果のデータ(情報)が次々とアップロードされ、冒険の手助けにすることができます。

●情報機能

イベント等によって、新しい情報が加えられていくので注意していてください。

●MAP機能

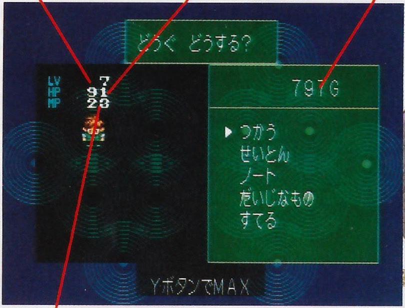
フィールド上でYボタンを押すことにより、マップ画面を開くことができます。
主人公の現在位置や、今までに行ったことがある街やダンジョンが表示されます。
また、地図にない場所へ旅に出ることがあっても、歩いた場所が地図に書き込まれる機能もついています。



ステータス画面

ステータスにはあなたの能力が表示されています。

LV:現在のレベル　HP:現在の体力値　G:現在持っているお金



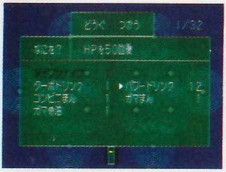
MP:現在のマインドポイント

Yボタンを押すと、HP・MPの最大値がわかります。

その他に、もちものや武器や防具の装備の状態もわかります。レベルが上がったり、武器や防具を買いかえると、数字は変化します。次のレベルまでに必要な経験値を、「NEXT LV」で表示しています。

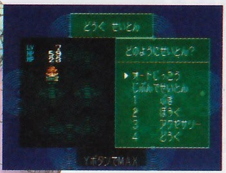


<どうぐ>



●つかう

持っているどうぐが表示されます。現在使えるどうぐは白く表示されます。どうぐの右にある数字は、持っている個数を表します。
また、カーソルでどうぐを選択すると、上部にそれぞれの説明文が表示されます。Aボタンで決定して、使うことができます。



●せいとん

オート実行

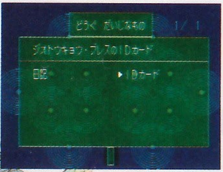
Aボタンをおすと、あらかじめ設定してある1～4の項目順に自動的に整理を行います。1～4の順番は自分で決めることができます。

じぶんでせいとん

自分で使いやすいように自由に整理ができます。移動させたいどうぐにカーソルを合わせて、Aボタンで決定し、移動先の場所に合わせて、Aボタンで決定します。

●ノート

クロワゼット博士から入手した電子手帳です。
ここには、物語が進むにつれ、新しい情報がどんどん書き込まれていきます。きっと旅の役にたつことでしょう。(21Pを参照してください)



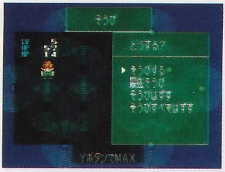
●だいじなもの

主人公のもちものの中で特に大切なものがここに表示されます。このもちものは、お店では売買できません。

●すてる

どうぐの中からいらないものを捨てることができます。いらないどうぐにカーソルを合わせて、Aボタンで決定します。

<そうび>

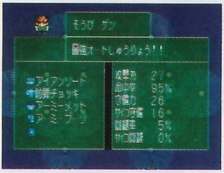


買った武器や防具は、必ず装備してください。



●そうびする

まず、装備させたいキャラクターを選択し、決定します。
そのキャラクターのからだの、それぞれの武器や防具が表示されます。装備を変更したい部分を決定すると、持ち替えが可能なリストが出るので、その中から選択し、決定して下さい。



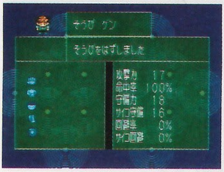
●最強そうび

キャラクターごとに、自動的にいちばん強い武器と防具を装備することができます。「最強そうび」を選択したあと、どのキャラクターかを決定します。これで、自動的に「最強そうび」になります。



●そうびはずす

キャラクターの一部分の装備をはずします。「そうびはずす」を選択したあと、どのキャラクターかを決定し、装備をはずしたい部分を決定します。



●そうびすべてはずす

装備している武器・防具をすべてをはずしてしまいます。「そうびすべてはずす」を選択したあと、どのキャラクターかを決定します。自動的に、そのキャラクターの装備がすべてはずされます。

武器や防具には、攻撃力と守備力以外に、さまざまな性質があります。その性質で、武器・防具を選ぶ方法もあります。

<サイコ>

人間の脳は、実は30%しか、使われていない。
超能力（サイコ）とは、この脳の30%がもつ、特殊な能力のことです。
この脳の30%の部分をきたえれば、サイコの力はアップしていきます。
主人公たちが戦い、成長すれば、脳の30%はきたえられ、さまざまなサイコが使えるようになります。
火系、雷系、氷系、回復系、攻撃補助系などがあり、キャラクターによって覚えるサイコが異なります。

火系のサイコ
サイファ



雷系のサイコ
サンダー



氷系のサイコ
フーバ



<チャクラ>

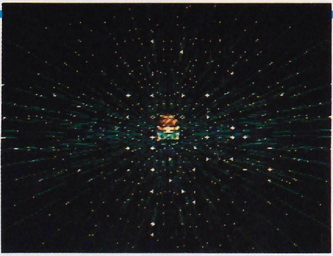
=チャクラとは=

●チャクラ

人間の体にねむる神秘のエネルギー。
7種類あるといわれています。
サイコは人間の脳の30%の部分を使うが、チャクラは脳の残りの70%に潜む力らしく、人間の想像を絶する未知なるパワーを秘めているらしい。

気（き）	**「エネルギーのチャクラ」**
知（ち）	**「知性・理性のチャクラ」**
癒し（いやし）	**「回復のチャクラ」**
霊（れい）	**「前世・遺伝子のチャクラ」**
楽（らく）	**「喜びのチャクラ」**
太陽（たいよう）	**「自然のチャクラ」**
力（ちから）	**「肉体のチャクラ」**

チャクラの能力を使うためには、世界のどこかにいくつかあるという「神の石」に、触れなければなりません。



●神の石

誰がなんの目的で、おいたのか不明。
世界にいったい何コの「神の石」があるのかも不明です。ただ、サイコが使える者、すなわち、えらばれし者がこの石に触れると使われていない脳が少しずつ目覚めていくらしい。
選ばれたものが、この「神の石」に触れることを「覚醒」といいます。1つの「神の石」に触れることによって、チャクラレベルが1レベルひらきます。ただし、チャクラレベルがひらいただけではチャクラは使えません。チャクラを使うためにはひらいた「チャクラ」に、「コスモストーン」を「ためる」ことが必要です。



●コスモストーン

モンスターやエイリアンを倒すと手に入る不思議な石。この石をためることによって、「チャクラ」は使えるようになります。「神の石」に触れると、覚醒して「チャクラレベル1」になりますが、「コスモストーン」をためていないとチャクラの能力は使えません。
「チャクラコマンド」とは、使うことのできる、チャクラの能力のことです。

「チャクラレベル」と「チャクラコマンドレベル」は別物で、「チャクラコマンドレベル」を上げるには、チャクラ画面右上の分母に表示されている数のコスモストーンをためていかなければなりません。



●コスモストーンを「ためる」

キャラクターごとに、7種類のチャクラのどこにコスモストーンをためるのかを決定します。
チャクラの「ためる」を選択してチャクラ画面を呼びだします。十字ボタンでどこに「ためる」のかを選択しAボタンで決定します。
右上の数字が、チャクラコマンドを手に入れるためにためなければならないコスモストーンの数です。
一定の数までコスモストーンをためると、白字で表示されたチャクラコマンドを手に入れることができます。



●チャクラを「そうび」する

チャクラコマンドは入手しただけでは、使用することはできず、「そうび」しなければなりません。
「チャクラ・そうび」画面で装備するチャクラを決定することで、バトル中に、そのチャクラコマンドを使用することができます。
ただし、装備できるチャクラは7種類のうち、ひとつだけです。



十字ボタンでどこに「そうび」するのかを選択、Aボタンで決定する。

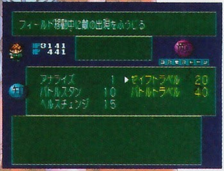




チャクラ装備後、戦闘で使えるようになります。コマンドには装備している種類名が表示されます。

チャクラ

現在装備しているチャクラコマンドの効果を確認することができます。すでに入手しているチャクラコマンドのところにカーソルを合わせると、上部ウィンドウにその効果が表示されます。また、フィールドやマップ上で使用できるチャクラコマンドもいくつか存在し、そのチャクラコマンドについては、特別に黄色い文字で表示されます。



!!

《今後のチャクラ情報に注意せよ!》

どうやら、「チャクラ」にはもっと大きな秘密があるらしい。今の段階では不明だが、物語の途中できっと明らかになるはずだ。クロワゼットノート(電子手帳)の最新情報には、くれぐれも注意していてほしい。

《チャクラをうまく使いこなせ!》

チャクラは限られた種類しか装備することができない。
自分がどのチャクラコマンドを持っているのかを常に確認し、いつでも装備を入れ替えるような心づもりでいてほしい。ボスクラスの強いモンスターでも、それに対抗できる以外なチャクラコマンドがあるかもしれないのだから…。

〜ブレス基地・研究室一同〜

●チャクラコマンド紹介

さまざまなチャクラコマンドのうち、ほんのいくつかを紹介します。

=モンスター会話システム=（霊のチャクラ・精神感応）

霊

「霊のチャクラ・精神感応」のチャクラコマンドを装備していると、敵モンスターが1体の時、精神感応波を送り会話することができます。会話に成功すると、「情報」か「プレゼント」の1つを選ぶことができます。



●情報

記録的な情報(セーブ回数とか歩いた歩数)を教えてくれる他、攻略に関わる重要なアドバイスをしてくれるモンスターもいます。

●プレゼント

主人公たちにアイテムやお金などのプレゼントをしてくれます。

楽

=ダンスで攻撃=
(楽のチャクラ・いけいけ)



敵モンスター1体のまわりをダンスを踊ってダメージを与えます。キャラクターそれぞれが違ったおどり、違った衣装でダンスします。

力

=ボコボコに殴って攻撃=
(力のチャクラ・百拳打ち)



無数のパンチで敵モンスターが1体をボコボコにして大ダメージを与えます。

気

=気合いでステータスUP=
(気のチャクラ・上気)



気合いをため、攻撃力・防御力をUPさせます。
ボス戦でもこれは使えます。

そして、その他にも未知なるチャクラについては、あなたが実際に使ってみてその効果を確かめて下さい。



SPECIAL

<とくぎ>

主人公が使える、剣の必殺技。
ミャアタウンに住む剣の達人ダン・キチが教えてくれる。主人公が遠く離れたところにいても、ダン・キチは通信教育で新しい必殺技を教えてくれる。



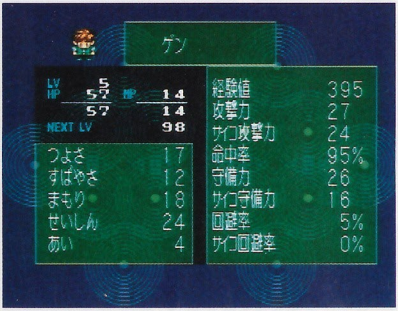
かいしんの一撃

両手ぶらり斬



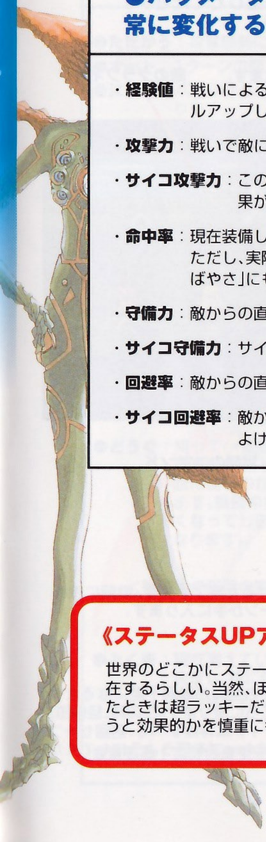


主人公や仲間の強さや状態、レベルなどが一目でわかる画面です。



●能力値／キャラクターが持っている潜在的な能力、レベルアップによって変化

- **つよさ**：力の強さを表します。この数値が上がると攻撃力も上がります。
- **すばやさ**：すばやさが上がると戦闘ですばやく行動することができます。「にげる」確率にも影響します。
- **まもり**：この数値が上がると守備力も上がります。
- **せいしん**：この数値が上がるとサイコの力が上がります。
- **あい：？**



●パラメータ／武器・防具などによって常に変化する数値

- **経験値**：戦いによる経験値です。一定値に達することでレベルアップします。
- **攻撃力**：戦いで敵にダメージを与える力です。
- **サイコ攻撃力**：この数値が上がると、サイコを使った時の効果が上がります。
- **命中率**：現在装備している武器の基本的な命中率を表します。ただし、実際の戦闘の命中確率は、モンスターの「すばやさ」にも影響されます。
- **守備力**：敵からの直接攻撃を防ぐ力を表します。
- **サイコ守備力**：サイコ攻撃からの守備力を表します。
- **回避率**：敵からの直接攻撃を回避する確率を表します。
- **サイコ回避率**：敵からのサイコによるステータス異常攻撃をよける確率を表します。

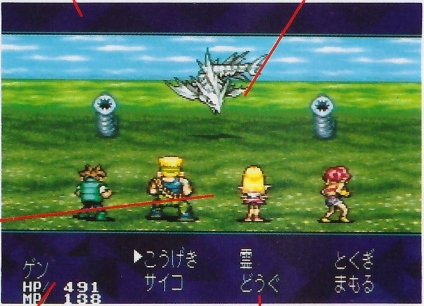
《ステータスUPアイテム？》

世界のどこかにステータスをUPさせるためのアイテムが存在するらしい。当然、ほんの数個しかないはずだから、見つけたときは超ラッキーだし、使うときも、どのキャラクターに使うと効果的かを慎重に考えよう。

バトルは原則として、参加しているメンバー全員1ターンにつき必ず1回は行動できます。主人公や仲間たち全員の行動コマンドを選び、Aボタンで決定してください。

サイコ、チャクラ、どうぐの効果等が表示されます。

敵のグラフィック



味方パーティのグラフィック

キャラクターのHPとMP

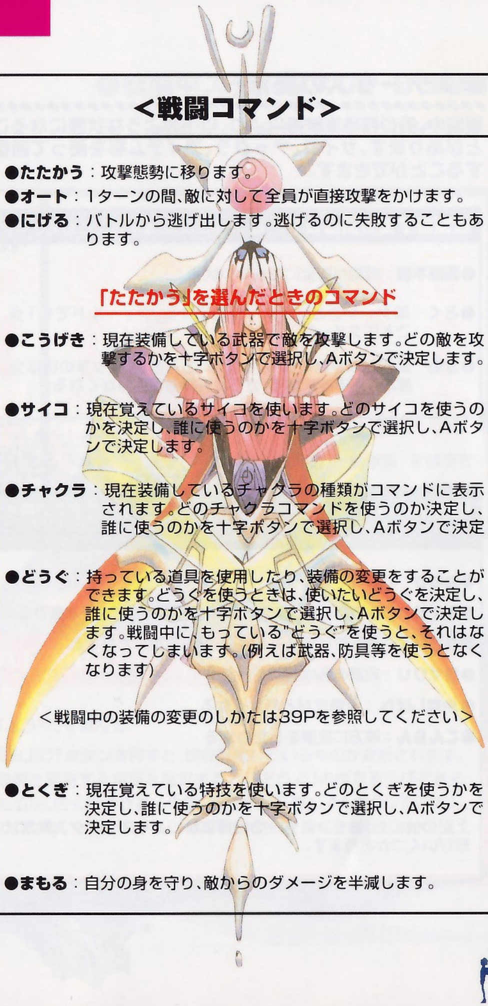
戦闘のコマンド

●戦闘の終了

戦闘は、敵に勝利するか、味方か敵がにげると終了します。戦闘に勝利すると、経験値、お金（G）、コスモストーンが手に入ります。

●ゲームオーバー

(コマンド操作が可能な)味方パーティーの全員が戦闘不能になるとゲームオーバーになり、前回セーブしたところに戻ります。この時、経験値、お金、コスモストーン、宝箱からとったアイテム等はすべて、前回セーブした内容まで戻ってしまうので、こまめにセーブを行うようにしてください。



<戦闘コマンド>

●たたかう：攻撃態勢に移ります。

●オート：1ターンの間、敵に対して全員が直接攻撃をかけます。

●にげる：バトルから逃げ出します。逃げるのに失敗することもあります。

「たたかう」を選んだときのコマンド

●こうげき：現在装備している武器で敵を攻撃します。どの敵を攻撃するかを十字ボタンで選択し、Aボタンで決定します。

●サイコ：現在覚えているサイコを使います。どのサイコを使うのかを決定し、誰に使うのかを十字ボタンで選択し、Aボタンで決定します。

●チャクラ：現在装備しているチャクラの種類がコマンドに表示されます。どのチャクラコマンドを使うのか決定し、誰に使うのかを十字ボタンで選択し、Aボタンで決定

●どうぐ：持っている道具を使用したり、装備の変更をすることができます。どうぐを使うときは、使いたいどうぐを決定し、誰に使うのかを十字ボタンで選択し、Aボタンで決定します。戦闘中に、もっている"どうぐ"を使うと、それはなくなってしまいます。(例えば武器、防具等を使うとなくなります)

<戦闘中の装備の変更のしかたは39Pを参照してください>

●とくぎ：現在覚えている特技を使います。どのとくぎを使うかを決定し、誰に使うのかを十字ボタンで選択し、Aボタンで決定します。

●まもる：自分の身を守り、敵からのダメージを半減します。

●ステータスの異常

戦闘中、敵の特殊攻撃等により、以下のような状態になることがあります。サイコ、チャクラ、アイテム等を使って回復することができます。

戦闘終了後も回復していない(病院で治療することもできる)

●**戦闘不能**：戦闘が完全にできない状態

●**どく**：毎ターンごとにダメージを受ける。フィールドでも1歩ごとにダメージ

●**さる**：武器効果がなくなり、サイコ、とくぎ、チャクラのほぼ全部が使用不能になる。さらに経験値が入らなくなる。

戦闘中のみ(戦闘終了後は回復している、戦闘中に自然に治療される場合もある)

●**ねむり**：ねむってしまう

●**ミイラ**：ミイラになり、毎ターンHPとMPにダメージを受ける

●**ゆうわく**：敵に魅せられてしまい、敵を回復したりする

●**目マワリ**：攻撃の命中率が下がる

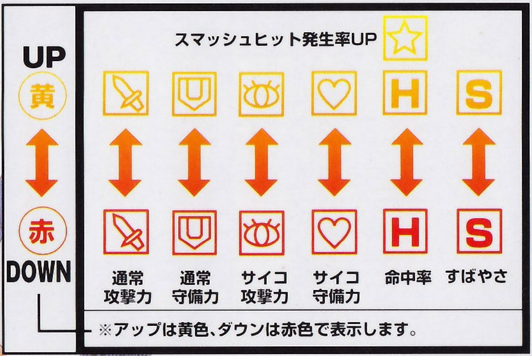
●**かなしばり**：身動きがとれなくなる

●**こんらん**：味方に攻撃をしたりする

上記の他にも、敵モンスターの特殊攻撃によるステータス異常状態がいくつかあります。

●戦闘中ステータスUP・DOWN

戦闘中のみ(戦闘中に効果がきれる場合もある)



《バトル中に「そうび」をかえる》

「どうぐ」を選んで、

SELECTボタンを押すと、現在装備しているものが表示されます。装備を変更する場所を指定すると、「どうぐ」の中でそうびできるものが、白く表示されるので、その中から選んでAボタンで決定してください。装備をはずしたい時は、空白を選んでください。

MAIN STAFF

制作総指揮・脚本・演出	鴻上尚史
脚本	戸田山雅司
キャラクター＆モンスターデザイン	江川達也
音楽監督	デーモン小暮閣下
音楽制作	松崎雄一
	松前まなみ
	松前公高
サウンドコーディネーター	ティーズミュージック
ダンス振り付け	川崎悦子
美術・制作監督	小松信雄
作画監督・技術プロデュース	斉藤明宏
バトルプログラム	小田典広
イベントプログラム	高橋吾郎
	糸永　伸
サブプログラム	寺平光洋
	奥　隆博
バトルグラフィック	安部　卓
グラフィックリーダー	小山優一
グラフィック	堀口昌男
	青木裕子
	石井宣緒
	村野嘉泰
	丸山誠司
	古見正人
	山口初美
	林田和博
	大津千秋
	町田チーム
美術助手	渡辺千穂
脚本助手	本田裕子
	小池宏史
ディレクター	傳田由紀
	大西啓毅
アシスタントディレクター	松田憲侍
	西山武雄
	長谷川朋史

プレジデント ● 神蔵孝之
バイスプレジデント ● 飯田祥一
田代成治
エグゼクティブプロデュース ● 細川展裕（サードステージ）
平野喜久雄（ミュージックチェイス）
小関昭彦（ダイス）
プロデュース ● 岡比呂志
音楽プロデュース ● 松本浩一（ミュージックチェイス）
安場晴夫（キューン・ソニーレコード）
マーケティング・マネージャー ● 飯田就平
マーケティング ● 光澤嘉一朗
志田尚子
中野信宏
坂口雄一
広報・宣伝 ● 櫻井甲一郎
浦本昌宏
堀切禎史
松本准一
トータルデザインワーク ● 道園重成

企画・制作 ● サードステージ
イマジニア株式会社
開発 ● 株式会社ダイス
協力 ● サードステージファクトリー
江川漫画研究所
ミュージックチェイス



Growth or devolution
G.O.D
目覚めよと呼ぶ声が聴こえ

ありがとう1万人の宣伝部隊員のみなさん

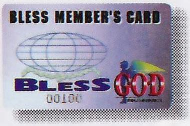
感謝状

隊員のみなさんの努力とあたたかい声援で、
ようやく発売することができました。
これもひとえにみなさんの力だと思います。
北は北海道の礼文島から、南は沖縄、石垣島まで、
全国各地から1万人も集まってくれました。
これには、純粋にびっくりしました。はい。
思えば、いろんなことをやってくれた隊員がいました。
学校新聞に「G.O.D」の記事を書き続けてくれた隊員。
友達10人に「G.O.D」を買うということを誓わせた隊員。(ほんまかいな)
街頭パフォーマンスをやってくれた隊員。
ファンクラブを設立してしまった隊員。
キャラクターの似顔絵を描いて雑誌に投稿した隊員。
50歳代の隊員からは、激励の手紙をもらったりしました。
あれもこれもいい思い出になりました。
ほんとうは、隊員一万人の名前をゲームのエンディングに
入れようとか、本気でスタッフと考えていたのですが
容量と時間の関係でできませんでした。
そこで、この場を借りてお礼を言うことにしたわけです。
ありがとう。そして、機会があれば、またいっしょに活動しましょう。
では。

「G.O.D」特別宣伝部隊長　鴻上尚史
＆イマジニア株式会社

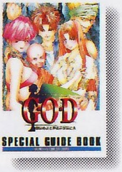
《宣伝部隊員三種の神器》

1)ブレス隊員証



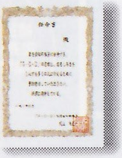
主人公がジオトウキョウの自室で目覚め、机の上で見つけるブレスのIDカードを再現。裏面の文章は鴻上隊長が考えました。
00001番〜10000番までのID番号がついており、世界中に同じIDカードは1枚しかないという希少性で話題に。

2)豪華パンフレット



「こんないいもの作って予算は大丈夫なのか?」
完成品を見て、まず、驚いたのはイマジニア社内の人間でした。
雑誌編集部やファミコンショップでも大好評でした。
鴻上隊長もお気に入りです。

3)隊員任命書



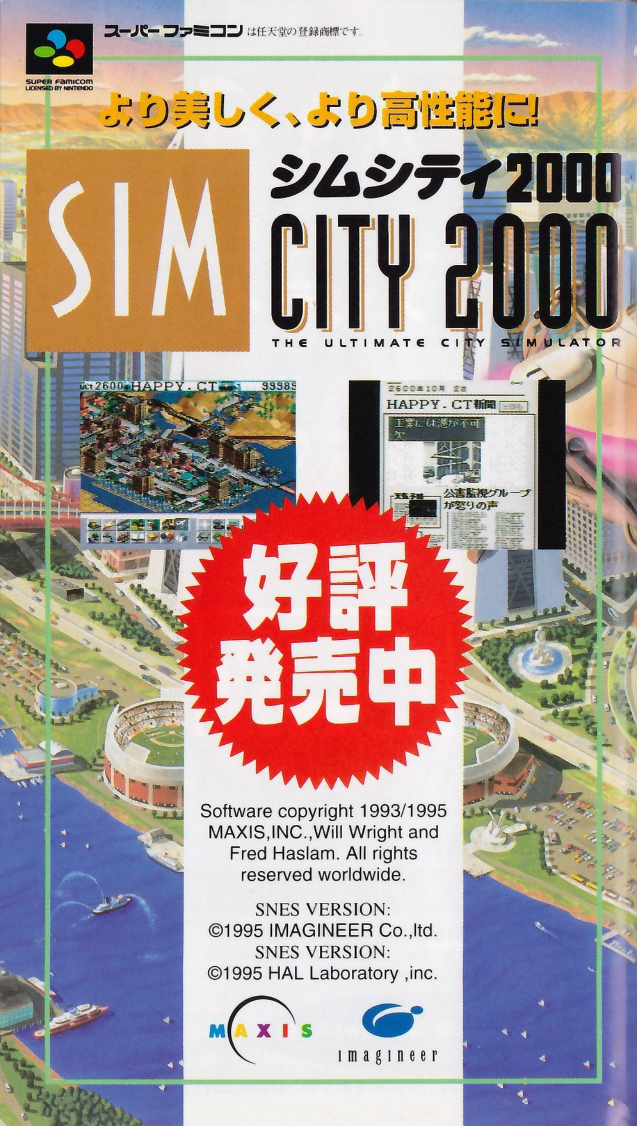
鴻上隊長の名前の脇にあるハンコは実は「宣伝部隊長鴻上之印」と書いてあります。もちろん特注品です。
しかも、1万通分1枚ずつ手でハンコを押していくわけですから、ハンコ係の担当は、それはもうたいへんでした。

《「G.O.D」宣伝部隊員募集の過程》

95年6月末から発売日前日まで、各ファミコン専門誌、一般誌、TV、チラシ等で幅広く告知を行いました。
内容は、「G.O.D」の宣伝を自分たちのアイディアでやってもらうこと。
隊員になってくれた人には、上記の三種の神器が隊員グッズということで、鴻上隊長より贈られました。
隊員資格は「G.O.D」のファンを自認する人なら誰でもOKで、もちろん無料でした。



きみのパソコンのモニタから神崎ゆかが語りかけてくる
YUKA
NI O A ASE
SCRE SAVER
SHE'S LIKE AN UNCUT DIAMOND HIDING UN
ND WILL ONE DAY BECOME A SPARKLING JEWEL.
ゆかにおまかせ
ILLUSTRATED BY
EGAWA TATSUYA
江川達也原作
ゆかにおまかせスクリーンセイバー
カレンダー時計機能付き●CD-ROM
「ゆかにおまかせ」は角川書店　月刊NEWTYPEで連載中です
©江川達也／角川書店 ©1995 IMAGINEER CO.,LTD.
Macintosh版、Windows3.1版
で好評発売中!
くわしくは販売店またはイマジニアユーザーサポート 03-3343-8900までご連絡ください。


スーパーファミコン は任天堂の登録商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
より美しく、より高性能に!
SIM
シムシティ2000
CITY 2000
THE ULTIMATE CITY SIMULATOR
OCT 2600 HAPPY.CT 99989
2600年10月 2日
HAPPY.CT新聞
工業には港が不可欠
公害監視グループが怒りの声
好評発売中
Software copyright 1993/1995 MAXIS,INC.,Will Wright and Fred Haslam. All rights reserved worldwide.
SNES VERSION:
©1995 IMAGINEER Co.,ltd.
SNES VERSION:
©1995 HAL Laboratory ,inc.
MAXIS
Imagineer

使用上のご注意

⚠ 警告

●使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となることがあります。

●カセットの分解や改造は絶対にしないでください。故障や火災、感電の原因となります。

●雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。

⚠ 注意

●スーパーファミコンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面焼け)が生ずるため、接続しないでください。

●カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険ですので捨てる場合は十分注意してください。

使用上のおねがい

●カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないように十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、故障の原因となります。

●精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。

●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。

●シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。材質が変質して傷めることがありますので注意してください。

●カセットを抜き差しする時は、必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたままで抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。

●十字キーを無謀に操作すると、故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますので注意してください。



制作・発売

Imagineer
イマジニア株式会社
〒163-07 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル15階
ユーザーサポート●03.3343.8900

月～金（祝祭日を除く）
10:00～11:45 12:45～17:00
※ゲームの特性上、謎解きなど内容に関すること
にはお答えできませんのでご了承ください。